

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載  
 【部門区分】第 1 部門第 2 区分  
 【発行日】平成 18 年 1 月 5 日 (2006.1.5)

【公表番号】特表 2004-534580 (P2004-534580A)  
 【公表日】平成 16 年 11 月 18 日 (2004.11.18)  
 【年通号数】公開・登録公報 2004-045  
 【出願番号】特願 2003-507009 (P2003-507009)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 9/00 (2006.01)**

**A 6 3 F 13/12 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 9/00 5 1 3

A 6 3 F 13/12 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 6 月 1 日 (2005.6.1)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームマネージメントセンタ (10) と少なくとも 1 つのリモートゲームターミナル (201, ..., 20n) との間でのゲームマネージメント方法であって、  
 少なくとも 1 つのゲームチケットをゲームターミナルから要求するステップ (40) と

、  
 ゲームチケットをゲームターミナルにより提示するステップ (58, 60) とを有する方法において、

前記要求ステップと提示ステップとの間に；

・ゲームマネージメントセンタ (10) により、当該ゲームチケットが勝ちとして提示されるかまたは負けとして提示されるかを決定する勝利インジケータ (R1) を発生するステップ (50) と；

・ゲームマネージメントセンタ (10) によりゲームターミナル (201, ..., 20n) に前記勝利インジケータを含む結果 (R) を伝送するステップ (52) と；

を有し、

前記提示ステップ (58, 60) の間に、ゲームターミナルは少なくとも 1 つのゲームチケットの提示を伝送された結果 (R) の関数として発生し、前記ゲームチケットを提示の下に提出する、ことを特徴とする方法。

【請求項 2】

ゲームは勝利確率により予め決められており、ゲームマネージメントセンタ (10) は前記処理インジケータを勝利確率の関数として発生する、請求項 1 記載の方法。

【請求項 3】

ゲームターミナル (201, ..., 20n) によりゲームマネージメントセンタ (10) にゲームチケット要求メッセージ (M) を伝送するステップ (47) を有する、請求項 1 または 2 記載の方法。

【請求項 4】

ゲームチケット要求メッセージ (M) は、ゲームターミナル (201, ..., 20n) により発生されたシード (M4) を有し、

該シード ( M4 ) はゲームマネージメントセンタ ( 10 ) により使用され、提示されるゲームチケットが勝ちであるか負けであるかをランダムに決定する、請求項 3 記載の方法。

【請求項 5】

ゲームターミナル ( 201, ..., 20n ) はゲームチケットの少なくとも 2 つの提示を発生し、

第 1 の提示は該ゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを指示せず、

ゲームチケットはマスクされたシンボルを備える複数のゾーンを有しており、

第 2 の提示はゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを、結果 ( R ) の関数として指示し、

所定数のゾーンはマスクが外され、ゲームターミナル ( 201, ..., 20n ) は、プレーヤによりマスクの外された各シンボルを結果 ( R ) の関数としてダイナミックに選択する、請求項 1 から 4 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 6】

前記結果 ( R ) は、ゲームマネージメントセンタ ( 10 ) により対称性または非対称性暗号プロセスを使用して暗号化される、請求項 1 から 5 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 7】

前記勝利インジケータの発生ステップ中に、ゲームマネージメントセンタ ( 10 ) はさらに、ゲームチケット ( R3 ) を識別する番号を発生し、

前記結果 ( R ) はゲームチケット識別番号 ( R3 ) を有する、請求項 1 から 6 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 8】

ゲームチケットが勝ちであると決定された場合、当該方法はさらにゲームターミナル ( 201, ..., 20n ) によりゲームマネージメントセンタ ( 10 ) に、該ゲームチケットを識別する番号 ( R3 ) を含む勝利プルーフ ( P ) を伝送するステップ ( 62 ) を有する、請求項 1 から 7 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 9】

前記結果 ( R ) はチケット発生シード ( R5 ) を有し、

該チケット発生シード ( R5 ) はゲームターミナル ( 201, ..., 20n ) により、ゲームチケットの提示のために使用される、請求項 1 から 8 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 10】

ゲームの所定の勝利確率は、勝利値の統計的分布を有する、請求項 1 から 9 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 11】

決定 ( 50 ) の結果 ( R ) の関数は、チケットが勝ちであると決定された場合、勝利値の統計的分布に依存する勝利値 ( R2 ) を有する、請求項 10 記載の方法。

【請求項 12】

ゲームチケットはゲームマネージメントセンタ ( 10 ) により、支払プルーフ ( M1 ) の受領後に発行される、請求項 1 から 11 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 13】

ゲームマネージメントセンタ ( 10 ) は複数のゲームを管理し、

ゲームチケット要求ステップ ( 40 ) に続いて、ゲームマネージメントセンタ ( 10 ) は、少なくとも 1 つのゲームに相応するゲームチケットの少なくとも 1 つの形式を選択する、請求項 1 から 12 までのいずれか 1 項記載の方法。

【請求項 14】

プレーヤにより発行されたゲームチケット要求を受信する手段と、前記要求の受信によりアクティベートされた少なくとも 1 つのゲームチケットを発生する手段と、該ゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを、プレーヤへの提示の前に決定する手段とを有する、ことを特徴とするゲームマネージメントセンタ ( 10 ) 。

【請求項 15】

少なくとも1つのゲームチケットに対する要求を発行する手段と、ゲームチケットが勝ちであるか負けであるかの決定結果(R)を受信する手段と、ゲームチケットの少なくとも1つの提示を結果(R)の関数として発生する手段と、当該提示の下でゲームチケットを提出する手段とを有する、ことを特徴とするゲームターミナル(201,...,20n)。

【請求項16】

前記発生手段はゲームチケットの少なくとも2つの提示を発生し、

第1の提示はゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを指示せず、

第2の提示はゲームチケットが勝ちであるか負けであるかを結果(R)の関数として指示する、請求項15記載のゲームターミナル。